

GAME DEVICE, METHOD FOR GAME PROCESSING, AND RECORDING MEDIUM

Publication number: JP2001157779

Publication date: 2001-06-12

Inventor: SHIMAMOTO MASAHIRO; OKAMOTO SHINICHIRO

Applicant: NAMCO LTD

Classification:

- international: A63F13/10; A63F13/00; A63F13/10; A63F13/00; (IPC1-7): A63F13/10

- european:

Application number: JP19990343966 19991202

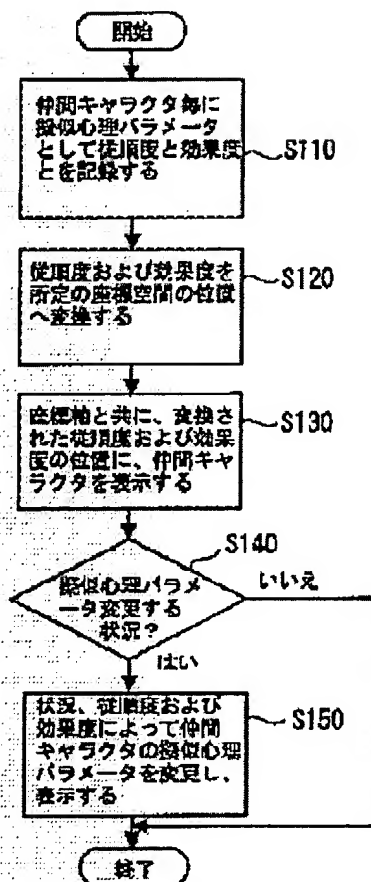
Priority number(s): JP19990343966 19991202

Report a data error here

Abstract of JP2001157779

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game device, a method for game processing, and a recording medium for a game including an element of the growth of characters such of a role playing game, capable of making each character express the character's own artificial mentality or feeling more similar to that of a human being, and making fellow characters indirectly act as intended by a player.

SOLUTION: By using the artificial personality parameter, a player can set each character to have an artificial personality or feeling more similar to that of a human being. Therefore, the player can enjoy the state of fellow characters expressing artificial personalities or feelings more similar to that of a human being, and can feel intimate with the fellow characters. In addition, by using a WILL graph indicating the artificial personality parameter, a player can set the artificial personality parameter easily and visually to grasp the parameter. As a prescribed WILL skill region is set in the WILL graph, the prescribed WILL skill can be executed under a prescribed condition.



Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

Best Available Copy

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-157779

(P2001-157779A)

(43) 公開日 平成13年6月12日 (2001.6.12)

(51) Int.Cl.⁷

識別記号

F I

テーマコード (参考)

A 6 3 F 13/10
13/00

A 6 3 F 13/10
13/00

2 C 0 0 1

A
C

審査請求 未請求 請求項の数22 O L (全 15 頁)

(21) 出願番号 特願平11-343966

(22) 出願日 平成11年12月2日 (1999.12.2)

(71) 出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72) 発明者 島本 昌弘

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(72) 発明者 岡本 進一郎

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(74) 代理人 100108372

弁理士 谷田 拓男 (外2名)

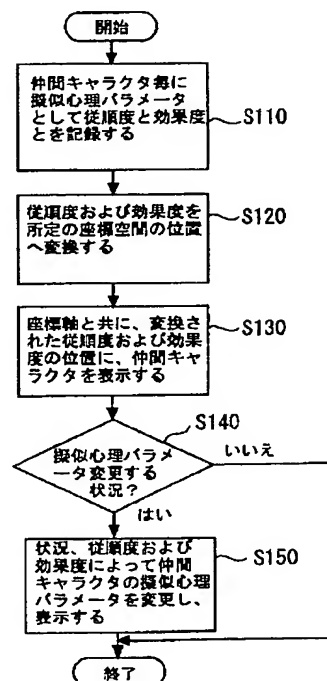
Fターム (参考) 2C001 AA17 BA06 BC10 CB01 CB02
CB04 CB06 CC01

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 ロール・プレイング・ゲーム等のようにキャラクターが成長する要素を含むゲームにおいて、キャラクター毎により人間に近い擬似的な心理または感情を表現させると共に、間接的に仲間キャラクターをプレイヤーの意図するように動作させていくことができるゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体を提供する。

【解決手段】 擬似心理パラメータを用いることにより、各キャラクターが、より人間に近い擬似的心理または感情を有するように設定することができるため、プレイヤーは仲間キャラクターがより人間に近い擬似的心理または感情を表現する状態を楽しむことができ、仲間キャラクターに対して親近感を感じることができるようになる。擬似心理パラメータを表示するWILLグラフを用いることにより擬似心理パラメータを簡易かつ視覚的に設定し把握することができる。WILLグラフ中に所定のWILL技領域を設けることにより、所定の条件で所定のWILL技を起こさせることができる。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 プレーヤが操作するキャラクタに対して、所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタが有する所定のパラメータを表示させるコンピュータ・ゲームを進行させるゲーム装置であって、プレーヤの操作により前記所定のパラメータを変更させるパラメータ変更手段と、前記所定のパラメータの値を座標軸とする座標空間における前記パラメータ変更手段により変更されたパラメータに基づく座標位置に該所定のパラメータを有するキャラクタを表示するパラメータ表示手段とを備えたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】 請求項 1 記載のゲーム装置において、前記パラメータ表示手段により表示される座標空間内の所定の領域にキャラクタの能力を変更させる能力変更イベントを設定する能力変更イベント設定手段と、前記パラメータ変更手段により変更されたパラメータに基づく座標位置が前記能力変更イベント設定手段により設定された所定の領域に含まれるか否かを検出する能力変更イベント発生検出手段と、前記能力変更イベント発生検出手段により、前記パラメータ変更手段により変更されたパラメータに基づく座標位置が前記能力変更イベント設定手段により設定された所定の領域に含まれると検出された場合、前記能力変更イベント設定手段により該所定の領域に設定された能力変更イベントを発生させる能力変更イベント発生手段とをさらに備えたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】 請求項 2 記載のゲーム装置において、前記能力変更イベント設定手段により設定される能力変更イベントは、キャラクタの能力を示す能力値を変更させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 4】 請求項 2 記載のゲーム装置において、前記能力変更イベント設定手段により設定される能力変更イベントは、キャラクタの使用可能な技の種類を変更させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】 請求項 2 記載のゲーム装置において、前記能力変更イベント設定手段により設定される能力変更イベントは、キャラクタの能力を示す能力値を変更させるアイテムを該キャラクタが取得することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 6】 請求項 2 記載のゲーム装置において、前記能力変更イベント発生手段は、前記所定のパラメータの初期設定値に応じて、キャラクタの能力を変更させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 7】 請求項 2 記載のゲーム装置において、前記能力変更イベント発生手段は、前記所定のパラメータの初期設定値に応じて、キャラクタの能力を変更させる度合いを変化させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 8】 プレーヤが操作するキャラクタに対して、所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタ

が有する所定のパラメータを表示させるコンピュータ・ゲームを進行させるゲーム装置であって、プレーヤの操作により前記所定のパラメータを変更させるパラメータ変更手段と、前記パラメータ変更手段により変更されたパラメータに基づいて、前記所定のアルゴリズムを変更させるアルゴリズム変更手段とを備えたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 9】 プレーヤが操作するキャラクタに対して、所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタが有する所定のパラメータを表示させるコンピュータ・ゲームを進行させるゲーム装置であって、プレーヤの操作により前記所定のパラメータを変更させるパラメータ変更手段と、前記パラメータ変更手段により変更されたパラメータに基づいて、前記所定のアルゴリズムを変更させる度合いを変化させるアルゴリズム度合い変更手段とを備えたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 10】 請求項 1 ないし 9 のいずれかに記載のゲーム装置において、前記プレーヤが操作するキャラクタを前記所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタへ切り替えるキャラクタ切替手段をさらに備えたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 11】 請求項 1 ないし 10 のいずれかに記載のゲーム装置において、前記所定のパラメータは、キャラクタのコンピュータ・ゲームにおける擬似的心理を決定する擬似心理パラメータであることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 12】 請求項 1 ないし 11 のいずれかに記載のゲーム装置において、前記座標空間の座標軸は、プレーヤが操作するキャラクタの指示に対して、所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタが従う度合いを示す従順度およびプレーヤが操作するキャラクタの指示に所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタが従った場合の効果を示す効果度であることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 13】 請求項 12 記載のゲーム装置において、前記パラメータ変更手段は、コンピュータ・ゲーム中の戦闘場面でプレーヤが操作するキャラクタが所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタをサポートする行動をとった場合、該所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタの効果度を増加させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 14】 請求項 12 記載のゲーム装置において、前記パラメータ変更手段は、コンピュータ・ゲーム中の戦闘場面でプレーヤが操作するキャラクタが戦闘状況に応じた指示を出した場合、該所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタの従順度を増加させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 15】 請求項 12 記載のゲーム装置におい

て、前記パラメータ変更手段は、コンピュータ・ゲーム中のイベント場面でプレイヤーが操作するキャラクタが所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタに必要なものを与える行動をとった場合、該所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタの効果度を増加させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項16】 請求項12記載のゲーム装置において、前記パラメータ変更手段は、コンピュータ・ゲーム中のイベント場面でプレイヤーが操作するキャラクタが正しい選択肢を選んだ場合、該所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタの従順度を増加させることを特徴とするゲーム装置。

【請求項17】 請求項1ないし16のいずれかに記載のゲーム装置において、前記パラメータ表示手段により表示されるキャラクタの形態をコンピュータ・ゲーム中に発生するイベントに応じて変化させて表示するキャラクタ形態変更表示手段をさらに備えたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項18】 請求項1ないし17のいずれかに記載のゲーム装置において、前記コンピュータ・ゲームはロール・プレイング・ゲームであり、前記プレイヤーが操作するキャラクタは該ロール・プレイング・ゲーム中の主人公となるキャラクタであり、前記所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタは主人公となるキャラクタの仲間として動作する仲間キャラクタであることを特徴とするゲーム装置。

【請求項19】 プレーヤが操作するキャラクタに対して、所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタが有する所定のパラメータを表示させるコンピュータ・ゲームをゲーム装置に実行させるゲーム処理方法であって、プレーヤの操作により前記所定のパラメータを変更させるパラメータ変更ステップと、前記所定のパラメータの値を座標軸とする座標空間における前記パラメータ変更ステップにより変更されたパラメータに基づく座標位置に該所定のパラメータを有するキャラクタを表示するパラメータ表示ステップとを備えたことを特徴とするゲーム処理方法。

【請求項20】 請求項19記載のゲーム処理方法において、前記パラメータ表示ステップにより表示される座標空間内の所定の領域にキャラクタの能力を変更させる能力変更イベントを設定する能力変更イベント設定ステップと、前記パラメータ変更ステップにより変更されたパラメータに基づく座標位置が前記能力変更イベント設定ステップにより設定された所定の領域に含まれるか否かを検出する能力変更イベント発生検出ステップと、前記能力変更イベント発生検出ステップにより、前記パラメータ変更ステップにより変更されたパラメータに基

づく座標位置が前記能力変更イベント設定ステップにより設定された所定の領域に含まれると検出された場合、前記能力変更イベント設定ステップにより該所定の領域に設定された能力変更イベントを発生させる能力変更イベント発生ステップとをさらに備えたことを特徴とするゲーム処理方法。

【請求項21】 プレーヤが操作するキャラクタに対して、所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタが有する所定のパラメータを表示させるコンピュータ・ゲームを実行するコンピュータが読み出し可能なプログラムを格納した記録媒体であって、プレーヤの操作により前記所定のパラメータを変更させるパラメータ変更ステップと、前記所定のパラメータの値を座標軸とする座標空間における前記パラメータ変更ステップにより変更されたパラメータに基づく座標位置に該所定のパラメータを有するキャラクタを表示するパラメータ表示ステップとを備えたことを特徴とするコンピュータが読み出し可能なプログラムを格納した記録媒体。

【請求項22】 請求項21記載の記録媒体において、前記パラメータ表示ステップにより表示される座標空間内の所定の領域にキャラクタの能力を変更させる能力変更イベントを設定する能力変更イベント設定ステップと、前記パラメータ変更ステップにより変更されたパラメータに基づく座標位置が前記能力変更イベント設定ステップにより設定された所定の領域に含まれるか否かを検出する能力変更イベント発生検出ステップと、前記能力変更イベント発生検出ステップにより、前記パラメータ変更ステップにより変更されたパラメータに基づく座標位置が前記能力変更イベント設定ステップにより設定された所定の領域に含まれると検出された場合、前記能力変更イベント設定ステップにより該所定の領域に設定された能力変更イベントを発生させる能力変更イベント発生ステップとをさらに備えたことを特徴とするコンピュータが読み出し可能なプログラムを格納した記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、ゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体に関し、特に、キャラクタと該キャラクタに対する敵側キャラクタとを有するコンピュータ・ゲームを実行するゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】 一般にコンピュータ・ゲーム、例えば味方側キャラクタの中心となる主人公キャラクタとその仲間となる仲間キャラクタとが冒険（ゲーム）をしながら成長していくロール・プレイング・ゲーム（Role-Playing Game）では、主人公キャラクタと一以上の仲間キャラクタとが

ラクタとが1つのパーティを構成している。ロール・プレイング・ゲームでは、ゲーム中で敵側キャラクタとの戦闘または各種イベントのクリアーにより、主人公キャラクタと仲間キャラクタとを成長させていく。キャラクタが成長していくとそのキャラクタの能力は高くなり、更なる敵側キャラクタへの挑戦または難解なイベントへの挑戦を行なっていくことができ、プレイヤは上述されたキャラクタの成長を見守る楽しさ、またはキャラクタへの親近感を沸かせることによりゲームを楽しむことができる。しかし、従来のロール・プレイング・ゲームでは、キャラクタのレベル、攻撃力または体力等の直接的な数値上の成長しか表現することができなかったため、プレイヤにとってはキャラクタの持つ数値レベルを上げていくだけのゲームとなりやすく、プレイヤはゲーム自体に親近感を持ちづらくなっていた。さらに、キャラクタ毎に、より人間に近い擬似的な心理または感情を表現させることもできないという問題があった。

【0003】上述の問題を解決する1つの方法として、主人公キャラクタまたは他の仲間キャラクタに対して、キャラクタ毎に攻撃方法、扱えることができる武器またはアイテムを限定し、キャラクタごとに可能な行動を制限することにより、キャラクタ毎のより人間に近い擬似的な心理または感情を表現しようとする方法がある。しかし、このような方法では、キャラクタごとの外見的心理または感情を擬似的に表現するにとどまるものであり、キャラクタの内面的な心理または感情を表現することは極めて困難であるという問題があった。

【0004】従来のロール・プレイング・ゲーム中の戦闘場面では、プレイヤはキャラクタ毎にその動作を設定していたため、その設定自体が極めて煩雑になるという問題もあった。

【0005】上述の問題を解決する別の方法として、プレイヤに主人公キャラクタのみ操作させ、各仲間キャラクタはゲーム装置側により自動的に動作させるという方法がある。この方法では、予めプレイヤ等により設定された各仲間キャラクタ毎の擬似的な心理または動作の特性に基づいて、ゲーム装置側が自動的に攻撃または守備を行なう仲間キャラクタを選択したり、ある仲間キャラクタにどのような戦闘等を行なわせるかを決めていた。しかし、一度ある仲間キャラクタの擬似的な心理または動作の特性を主人公キャラクタの後衛に回りやすいと設定すると、プレイヤがその仲間キャラクタに主人公キャラクタの前衛に回って欲しい戦闘場面が生じた場合であっても、その仲間キャラクタは予め設定された特性にしたがって自動的に後衛に回ってしまうため、プレイヤにとって自由に仲間キャラクタを動作させることができないという問題があった。

【0006】図12は、ロール・プレイング・ゲームの戦闘場面における従来の仲間キャラクタの動作を示す。図12において、符号50はコンピュータ・ゲームのユ

ーザであるプレイヤ、40はプレイヤ50が操作するコントローラ、60はロール・プレイング・ゲームの戦闘場面における画像、71は画像60に表示されたロール・プレイング・ゲーム中の主人公キャラクタ、72は画像60に表示されたロール・プレイング・ゲーム中の仲間キャラクタA、73は画像60に表示されたロール・プレイング・ゲーム中の仲間キャラクタB、53および54は各々画像60に表示された敵側キャラクタである。図12に示されるように、プレイヤ50はコントローラ40を操作することにより主人公キャラクタ71を動作させている。仲間キャラクタA72の擬似的な心理または動作の特性は、戦闘場面では主人公キャラクタ71の前衛に回りやすいと設定されており、一方仲間キャラクタB73の擬似的な心理または動作の特性は、戦闘場面では主人公キャラクタ71の後衛に回りやすいと設定されている。この結果、図12に示されるように仲間キャラクタA72は自動的に主人公キャラクタ71の前衛に回り、一方仲間キャラクタB73は自動的に後衛に回ることになる。

【0007】しかし、上述の戦闘場面において、プレイヤ50の意図が仲間キャラクタB73に後衛に回るのはなく前衛に出て欲しいというものであった場合、仲間キャラクタB73はプレイヤの意図する通りには動作しないという問題があった。このため、仲間キャラクタB73等をプレイヤの意図する通りに動作させる1つの方向として、プレイヤが仲間キャラクタB73等の動作の特性をより詳細に設定できるようにする方法が考えられていた。

【0008】

【発明が解決しようとする課題】上述のように、各キャラクタに対する設定を煩雑にさせないために各仲間キャラクタをゲーム装置により自動的に動作させるようにし、さらにプレイヤの意図をより良く反映させるため、プレイヤが仲間キャラクタB73等の動作の特性をより詳細に設定できるようにするほど、仲間キャラクタB73等はプレイヤの意図する通りに動作するようになる。しかし、仲間キャラクタB73等はプレイヤの意図通りにしか動作しない極めて性格の希薄な融通性の無いキャラクタになってしまうという問題があった。この結果、キャラクタにより人間に近い擬似的な心理または感情を表現させることが困難となってしまうため、プレイヤは仲間キャラクタB73等に対する興味を失うようになり、ゲームに対する興味も減退してしまうという問題があった。

【0009】そこで、本発明の目的は、上記問題を解決するためになされたものであり、ロール・プレイング・ゲーム等のようにキャラクタが成長する要素を含むゲームにおいて、キャラクタ毎により人間に近い擬似的な心理または感情を表現させると共に、プレイヤが直接的に仲間キャラクタの動作の特性を設定することなく、間接

的に仲間キャラクタをプレイヤーの意図するように動作させていくことができるゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体を提供することにある。

【0010】

【課題を解決するための手段】請求項1記載の発明のゲーム装置は、プレイヤーが操作するキャラクタに対して、所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタが有する所定のパラメータを表示させるコンピュータ・ゲームを進行させるゲーム装置であって、プレイヤーの操作により前記所定のパラメータを変更させるパラメータ変更手段と、前記所定のパラメータの値を座標軸とする座標空間における前記パラメータ変更手段により変更されたパラメータに基づく座標位置に該所定のパラメータを有するキャラクタを表示するパラメータ表示手段とを備えたものである。

【0011】請求項2記載の発明のゲーム装置は、請求項1において、前記パラメータ表示手段により表示される座標空間内の所定の領域にキャラクタの能力を変更させる能力変更イベントを設定する能力変更イベント設定手段と、前記パラメータ変更手段により変更されたパラメータに基づく座標位置が前記能力変更イベント設定手段により設定された所定の領域に含まれるか否かを検出する能力変更イベント発生検出手段と、前記能力変更イベント発生検出手段により、前記パラメータ変更手段により変更されたパラメータに基づく座標位置が前記能力変更イベント設定手段により設定された所定の領域に含まれると検出された場合、前記能力変更イベント設定手段により該所定の領域に設定された能力変更イベントを発生させる能力変更イベント発生手段とをさらに備えることができる。

【0012】請求項3記載の発明のゲーム装置は、請求項2において、前記能力変更イベント設定手段により設定される能力変更イベントは、キャラクタの能力を示す能力値を変更させることができる。

【0013】請求項4記載の発明のゲーム装置は、請求項2において、前記能力変更イベント設定手段により設定される能力変更イベントは、キャラクタの使用可能な技の種類を変更させることができる。

【0014】請求項5記載の発明のゲーム装置は、請求項2において、前記能力変更イベント設定手段により設定される能力変更イベントは、キャラクタの能力を示す能力値を変更させるアイテムを該キャラクタが取得することができる。

【0015】請求項6記載の発明のゲーム装置は、請求項2において、前記能力変更イベント発生手段は、前記所定のパラメータの初期設定値に応じて、キャラクタの能力を変更させることができる。

【0016】請求項7記載の発明のゲーム装置は、請求項2において、前記能力変更イベント発生手段は、前記所定のパラメータの初期設定値に応じて、キャラクタの

能力を変更させる度合いを変化させることができる。

【0017】請求項8記載の発明のゲーム装置は、プレイヤーが操作するキャラクタに対して、所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタが有する所定のパラメータを表示させるコンピュータ・ゲームを進行させるゲーム装置であって、プレイヤーの操作により前記所定のパラメータを変更させるパラメータ変更手段と、前記パラメータ変更手段により変更されたパラメータに基づいて、前記所定のアルゴリズムを変更させるアルゴリズム変更手段とを備えたものである。

【0018】請求項9記載の発明のゲーム装置は、プレイヤーが操作するキャラクタに対して、所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタが有する所定のパラメータを表示させるコンピュータ・ゲームを進行させるゲーム装置であって、プレイヤーの操作により前記所定のパラメータを変更させるパラメータ変更手段と、前記パラメータ変更手段により変更されたパラメータに基づいて、前記所定のアルゴリズムを変更させる度合いを変化させるアルゴリズム度合い変更手段とを備えたものである。

【0019】請求項10記載の発明のゲーム装置は、請求項1ないし9のいずれかにおいて、前記プレイヤーが操作するキャラクタを前記所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタへ切り替えるキャラクタ切替手段をさらに備えることができる。

【0020】請求項11記載の発明のゲーム装置は、請求項1ないし10のいずれかにおいて、前記所定のパラメータは、キャラクタのコンピュータ・ゲームにおける擬似的心理を決定する擬似心理パラメータとすることができる。

【0021】請求項12記載の発明のゲーム装置は、請求項1ないし11のいずれかにおいて、前記座標空間の座標軸は、プレイヤーが操作するキャラクタの指示に対して、所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタが従う度合いを示す従順度およびプレイヤーが操作するキャラクタの指示に所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタが従った場合の効果を示す効果度とすることができる。

【0022】請求項13記載の発明のゲーム装置は、請求項12において、前記パラメータ変更手段は、コンピュータ・ゲーム中の戦闘場面でプレイヤーが操作するキャラクタが所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタをサポートする行動をとった場合、該所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタの効果度を増加させることができる。

【0023】請求項14記載の発明のゲーム装置は、請求項12において、前記パラメータ変更手段は、コンピュータ・ゲーム中の戦闘場面でプレイヤーが操作するキャラクタが戦闘状況に応じた指示を出した場合、該所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタの従順度を

増加させることができる。

【0024】請求項15記載の発明のゲーム装置は、請求項12において、前記パラメータ変更手段は、コンピュータ・ゲーム中のイベント場面でプレイヤーが操作するキャラクタが所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタに必要なものを与える行動をとった場合、該所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタの効果度を増加させることができる。

【0025】請求項16記載の発明のゲーム装置は、請求項12において、前記パラメータ変更手段は、コンピュータ・ゲーム中のイベント場面でプレイヤーが操作するキャラクタが正しい選択肢を選んだ場合、該所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタの従順度を増加させることができる。

【0026】請求項17記載の発明のゲーム装置は、請求項1ないし16のいずれかにおいて、前記パラメータ表示手段により表示されるキャラクタの形態をコンピュータ・ゲーム中に発生するイベントに応じて変化させて表示するキャラクタ形態変更表示手段をさらに備えることができる。

【0027】請求項18記載の発明のゲーム装置は、請求項1ないし17のいずれかにおいて、前記コンピュータ・ゲームはロール・プレイング・ゲームであり、前記プレイヤーが操作するキャラクタは該ロール・プレイング・ゲーム中の主人公となるキャラクタであり、前記所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタは主人公となるキャラクタの仲間として動作する仲間キャラクタとすることができる。

【0028】請求項19記載の発明のゲーム処理方法は、プレイヤーが操作するキャラクタに対して、所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタが有する所定のパラメータを表示させるコンピュータ・ゲームをゲーム装置に実行させるゲーム処理方法であって、プレイヤーの操作により前記所定のパラメータを変更させるパラメータ変更ステップと、前記所定のパラメータの値を座標軸とする座標空間における前記パラメータ変更ステップにより変更されたパラメータに基づく座標位置に該所定のパラメータを有するキャラクタを表示するパラメータ表示ステップとを備えたものである。

【0029】請求項20記載の発明のゲーム処理方法は、請求項19において、前記パラメータ表示ステップにより表示される座標空間内の所定の領域にキャラクタの能力を変更させる能力変更イベントを設定する能力変更イベント設定ステップと、前記パラメータ変更ステップにより変更されたパラメータに基づく座標位置が前記能力変更イベント設定ステップにより設定された所定の領域に含まれるか否かを検出する能力変更イベント発生検出ステップと、前記能力変更イベント発生検出ステップにより、前記パラメータ変更ステップにより変更されたパラメータに基づく座標位置が前記能力変更イベント

設定ステップにより設定された所定の領域に含まれると検出された場合、前記能力変更イベント設定ステップにより該所定の領域に設定された能力変更イベントを発生させる能力変更イベント発生ステップとをさらに備えることができる。

【0030】請求項21記載の発明の記録媒体は、プレイヤーが操作するキャラクタに対して、所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタが有する所定のパラメータを表示させるコンピュータ・ゲームを実行するコンピュータが読み出し可能なプログラムを格納した記録媒体であって、プレイヤーの操作により前記所定のパラメータを変更させるパラメータ変更ステップと、前記所定のパラメータの値を座標軸とする座標空間における前記パラメータ変更ステップにより変更されたパラメータに基づく座標位置に該所定のパラメータを有するキャラクタを表示するパラメータ表示ステップとを備えたコンピュータが読み出し可能なプログラムを格納した記録媒体である。

【0031】請求項22記載の発明の記録媒体は、請求項21において、前記パラメータ表示ステップにより表示される座標空間内の所定の領域にキャラクタの能力を変更させる能力変更イベントを設定する能力変更イベント設定ステップと、前記パラメータ変更ステップにより変更されたパラメータに基づく座標位置が前記能力変更イベント設定ステップにより設定された所定の領域に含まれるか否かを検出する能力変更イベント発生検出ステップと、前記能力変更イベント発生検出ステップにより、前記パラメータ変更ステップにより変更されたパラメータに基づく座標位置が前記能力変更イベント設定ステップにより設定された所定の領域に含まれると検出された場合、前記能力変更イベント設定ステップにより該所定の領域に設定された能力変更イベントを発生させる能力変更イベント発生ステップとをさらに備えたコンピュータが読み出し可能なプログラムを格納した記録媒体である。

【0032】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照して、まず本発明のゲーム装置について各実施の形態に共通する機能の概要を説明し、次に本発明の各実施の形態を詳細に説明する。

【0033】図1は、本発明のゲーム装置の内部回路ブロックを示す。図1において、符号10は本発明のゲーム装置の内部回路ブロック、11は本発明の処理方法を実行する処理装置CPU (Central Processing Unit)、12はゲーム装置の内部回路ブロック10の初期化等その他の処理に必要なデータが格納された読み出し専用記憶装置ROM (Read Only Memory)、13はCPU11が実行するコンピュータ・プログラムまたはデータが格納された読み書き可能な記憶装置RAM (Random Access Memory)、14は画像メモリとして用いられ後

述の画像表示部 16 の一画面分のデータ容量に相当する容量を有する記憶装置 VRAM (Video RAM)、15 は VRAM 14 のデータを画像データへ変換して画像表示部 16 へ送出する画像制御部、16 は VRAM 14 から変換されて送出された画像データに基づいて画像を表示するディスプレイ等の画像表示部、17 は本発明のゲーム処理方法の実行により発生される音声を合成する音声合成部、18 は音声合成部 17 に接続され音声を出力する音声出力部、20 は本発明のゲーム処理方法を実行するためのコンピュータ・プログラム (ゲーム・プログラム中に埋め込まれた形態であってもよく、またはゲーム・プログラムとは別に存在する形態であってもよい。以下、「ゲーム処理プログラム」という)等を記録したコンピュータ読み取り可能な CD-ROM (Compact Disc - Read Only memory)等の脱着可能な記録媒体をセットする記録媒体部、21 はフロッピーディスク FD 等の脱着可能な記録媒体をセットする記録媒体部、19 は記録媒体部 20 または 21 等と接続され入出力の制御を行う入出力制御部、23 は本発明のゲーム装置のユーザ (プレイヤー)が操作を行うマウス、キーボード等の入力操作部、22 は入力操作部 23 と接続され入力制御等を行う入力制御部、24 は上述の CPU 11、ROM 12、RAM 13、VRAM 14、音声合成部 17 および入出力制御部 19 および 22 等を接続するバスである。

【0034】本発明のゲーム処理プログラムは記録媒体部 20 または 21 にセットされる CD-ROM または FD 等の記録媒体に記録しておくことができる。CD-ROM または FD 等の記録媒体に記録されたゲーム処理プログラムは、入出力制御部 19 を介してバス 24 を通り RAM 13 へロードされる。CPU 11 は RAM 13 内にロードされたゲーム処理プログラムを実行することにより、入力操作部 23 から入力制御部 22 を介して各種の入力を行なう。例えばプレイヤーがキャラクタを操作する場合は入力操作部 23 から操作を入力する。画像表示部 16 に実行中の画像が表示され、音声出力部 18 に実行中の音声を出力させることができる。

【0035】図 2 は、本発明のゲーム装置の一実施の形態を示す。図 2 において、符号 25 は画像表示部 16 の一実施の形態であるディスプレイ、26 はディスプレイ 25 に表示された本発明のゲーム処理方法実行中の画像、28 は音声出力部 18 の一実施の形態であるスピーカ、30 は本発明のゲーム装置の内部回路ブロック 10 を内蔵するゲーム装置、27 はゲーム装置 30 とディスプレイ 25 との間を接続するケーブル、31 は CD-ROM 等の記録媒体をセットする記録媒体部 20 または 21 を覆う蓋、32 は蓋 31 を開けるためのボタンであって、このボタン 32 を押下して蓋 31 を開けて CD-ROM 等の記録媒体をセットし、蓋 31 を押下して閉じることができる。続けて、符号 33 はゲーム装置 30 の電源ボタン、40 はユーザが操作する入力操作部 23 の一

実施の形態であるコントローラ、38 はゲーム装置 30 とコントローラ 40 との間を接続するケーブル、34、35、36 および 37 等はコントローラ 40 をゲーム装置 30 に接続する接続端子である。図 2 では接続端子 34 等は 4 個示されており、ケーブル 38 はその内で接続端子 34 に接続されている。しかし、接続端子 34 等の数は 4 個に限定されるものではない。続けて、符号 41 は画像 26 中において、プレイヤーがキャラクタを移動させる操作を行なう場合はキャラクタを移動させる方向の調節を行なう方向キーであり、この場合 42 は上方向へ移動させる上キー、43 は右方向へ移動させる右キー、44 は下方向へ移動させる下キー、45 は左方向へ移動させる左キーである。39 は本発明のゲーム処理方法を開始または一時停止させるスタート・ボタン、46、47、48 および 49 は項目の決定等のゲームの進行を操作する機能を有する機能ボタンである。

【0036】実施の形態 1. 以下、本発明のゲーム処理方法等の例としてロール・プレイング・ゲームをとりあげて説明する。図 3 は、本発明の実施の形態 1 における一戦闘場面の画面を示す。図 3 において、符号 80 は一戦闘場面の画面、71 は画面 80 に表示されたロール・プレイング・ゲームにおける主人公キャラクタ (プレイヤーが操作するキャラクタ)、72 は主人公キャラクタ 71 の仲間キャラクタ A (所定のアルゴリズムに基づいて動作するキャラクタ)、54 は画面 80 に表示された敵側キャラクタの一種である魔法使いキャラクタである。

【0037】仲間キャラクタ A 72 等が戦闘場面においてプレイヤーが操作する主人公キャラクタ 71 の動作に応じてどのような動作をとるかは、仲間キャラクタ A 72 の擬似心理パラメータとして予め設定されている。この擬似心理パラメータとは、仲間キャラクタを現実の人間にたとえた場合、仲間キャラクタの主人公キャラクタに対する心理または感情を表現するパラメータであり、例えば、仲間キャラクタの主人公キャラクタに対する好悪の度合い、信頼感の度合い等を表現するパラメータである。例えば仲間キャラクタ A 72 の擬似心理パラメータとして主人公キャラクタ 71 に対する好感度が高く設定されている場合、戦闘場面の画面 80 では、仲間キャラクタ A 72 はプレイヤーが操作する主人公キャラクタ 71 の近くにいて主人公キャラクタ 71 を守るように自動的に動作する。

【0038】図 4 は、本発明の実施の形態 1 における一戦闘場面の画面を示す。図 4 で図 3 と同じ符号を付したものは同じ機能を有するものであるため説明は省略する。図 4 において、符号 90 は一戦闘場面の画面、73 は主人公キャラクタ 71 の仲間キャラクタ B (従キャラクタ)である。図 4 では、図 3 に示される場合と異なり、例えば仲間キャラクタ B 73 の擬似心理パラメータとして主人公キャラクタ 71 に対する好感度が低く設定されている場合を示している。戦闘場面の画面 90 で

は、仲間キャラクタ B 7 3 はプレイヤーが操作する主人公キャラクタ 7 1 から離れてしまうように自動的に動作する。

【0039】擬似心理パラメータは後述する W I L L グラフにより表現することができ、この W I L L グラフによって仲間キャラクタの擬似心理パラメータによる制御を表示することができる。したがって、本発明の実施の形態 1 等においては、プレイヤーは主人公キャラクタ 7 1 を操作することはできるが、仲間キャラクタ A 7 2、B 7 3 等についてはその動作を直接操作することせず、仲間キャラクタ A 7 2 等の擬似心理パラメータを直接設定することもしない。本発明の実施の形態 1 等では、ロール・プレイング・ゲーム中の戦闘場面、イベント場面等において、プレイヤーが直接操作可能な主人公キャラクタ 7 1 と直接操作可能ではない仲間キャラクタ A 7 2 等との間の相関関係を通して、仲間キャラクタ A 7 2 等の擬似心理パラメータにプレイヤーが意図するような変化を起こさせることにより、間接的に仲間キャラクタ A 7 2 等をプレイヤーの意図するように動作させるものである。コンピュータ・ゲームの一種である育成ゲーム的に説明すると、プレイヤーがロール・プレイング・ゲーム中の戦闘場面等を通して仲間キャラクタ A 7 2 等をプレイヤーの意図するように育成することにより、仲間キャラクタ A 7 2 等を間接的にプレイヤーの意図する通りに動作するように成長させていくものである。本発明のゲーム装置、ゲーム処理方法が適用されるロール・プレイング・ゲームでは、擬似心理パラメータを用いることにより、各キャラクタが、より人間に近い擬似的心理または感情を有するように設定することができるため、プレイヤーは仲間キャラクタを意図する通りに間接的に動作させる状態と共に、仲間キャラクタがより人間に近い擬似的心理または感情を表現する状態を楽しむことができる。上述のようにして、プレイヤーは仲間キャラクタ A 7 2 等を育成していくことにより、戦闘場面においてパーティが敵側キャラクタ 5 4 等に勝つことができるように、パーティ全体の動作を制御していくことができる。

【0040】以下、上述された擬似心理パラメータを取り扱う W I L L グラフについて説明する。仲間キャラクタ A 7 2 等に設定することができる擬似心理パラメータとして、プレイヤーが操作する主人公キャラクタの指示に対して、仲間キャラクタ A 7 2 等がどの程度従うかと従った場合の仲間キャラクタの反応とを示す擬似心理パラメータを設定することができる。図 5 は、本発明の実施の形態 1 における仲間キャラクタの擬似心理パラメータを表現する関連図である W I L L グラフを示す。図 5 において、W I L L グラフ 100 の横軸 103 (105) は仲間キャラクタ A 7 2 等に対して設定される主人公キャラクタ 7 1 に対する信頼感の度合いを示す擬似心理パラメータであり、右方向 103 へ行くほどその仲間キャラクタ A 7 2 等は主人公キャラクタ 7 1 に対して不信感

を強く持つように設定され、左方向 105 へ行くほどその仲間キャラクタ A 7 2 等は主人公キャラクタ 7 1 に対して信頼感を強く持つように設定されている。仲間キャラクタ A 7 2 等の主人公キャラクタ 7 1 に対する信頼感が強く設定されているほど、主人公キャラクタから出された指示、例えば主人公キャラクタ 7 1 を助ける等の指示に従う度合いが強く、逆に仲間キャラクタ A 7 2 等の主人公キャラクタ 7 1 に対する不信感が強く設定されているほど、プレイヤーから出された指示、例えば主人公キャラクタ 7 1 を助ける等の指示に従わない度合いが強くなると考えられる。したがって、横軸 103 (105) は仲間キャラクタ A 7 2 等がプレイヤーからの指示に従う度合い (従順度) を示しているものと考えることができる。

【0041】W I L L グラフ 100 の縦軸 102 (104) は仲間キャラクタ A 7 2 等に対して設定される主人公キャラクタ 7 1 に対する好悪の度合いを示し、上方向 102 へ行くほどその仲間キャラクタ A 7 2 等は主人公キャラクタ 7 1 に対して好的な心理を持つように設定され、下方向 104 へ行くほどその仲間キャラクタ A 7 2 等は主人公キャラクタ 7 1 に対して嫌悪的な心理を持つように設定されている。仲間キャラクタ A 7 2 等の主人公キャラクタ 7 1 に対する好的な心理が強く設定されているほど、プレイヤーから出された指示、例えば敵側キャラクタ 5 3 を攻撃しろ等の指示に従った場合の効果の度合いが強く、敵側キャラクタ 5 3 等に対してよりダメージの強い武器等を使用したりする。逆に、仲間キャラクタ A 7 2 等の主人公キャラクタ 7 1 に対する嫌悪的な心理が強く設定されているほど、プレイヤーから出された指示、例えばある仲間キャラクタ 7 3 を回復させる魔法をかけろ等の指示に従った場合のその従い方の効果の度合いが弱く、その仲間キャラクタ 7 3 が弱く回復する程度の魔法しかかけなかったりする。したがって、縦軸 102 (104) は仲間キャラクタ A 7 2 等がプレイヤーからの指示に従った場合のその効果の度合い (効果度) を示しているものと考えることができる。

【0042】上述のように W I L L グラフを用いて仲間キャラクタ A 7 2 等の擬似心理パラメータを設定することができる。W I L L グラフは仲間キャラクタ 7 2 A 等が育成されて成長していく際の各キャラクタ間の相関関係を示すものである。上述の説明では W I L L グラフ 100 の縦軸 102 (103) として好悪を示す擬似心理パラメータをとり、横軸 103 (105) として信頼感を示す擬似心理パラメータをとったが、各々効果度、従順度に影響を与えるものであれば他の擬似心理パラメータであってもよい。W I L L グラフ 100 は所定の表示モードに移ることにより表示させることができ、あるいは戦闘場面の画面 8 0 等を表示中に画面 8 0 等の中の任意の位置に動的に表示させたり表示を消したりすることもできる。

【0043】仲間キャラクタA72等に設定された従順度および効果度は任意の座標空間、例えば3次元空間内の対応する位置座標へ変換される。変換された3次元空間内の位置座標はさらに2次元空間内の位置座標、例えば縦軸が上述の効果度で横軸が上述の従順度とへ座標変換されてRAM13等の記憶装置に記録される。図5に示されるように、ディスプレイ25上には、2次元空間の座標軸、例えば縦軸の効果度と横軸の従順度の表示と共に、記録された2次元空間内の座標位置に該当する仲間キャラクタA72の表示を含むWILLグラフ100を表示させることができる（パラメータ表示手段）。

【0044】図6（A）および（B）は、各々本発明の実施の形態1におけるWILLグラフと戦闘場面の画面とを示す。図6で図3ないし図5と同じ符号を付した部分は同じ機能等を有するため説明は省略する。図6

（B）において、符号120は戦闘場面の画面である。

【0045】図6（A）に示されるように、仲間キャラクタA72はWILLグラフ100中の第2象現に表示されている。この位置は、仲間キャラクタA72の主人公キャラクタ71に対する信頼感が強く、かつ好的な度合いも強いことを示している。このように仲間キャラクタA72の主人公キャラクタ71に対する信頼感が強く設定されているため、主人公キャラクタ71から出された指示、例えば主人公キャラクタ71を助ける等の指示に従う度合いが強い。仲間キャラクタA72の主人公キャラクタ71に対する好的な心理が強く設定されているため、主人公キャラクタ71から出された指示、例えば主人公キャラクタ71を助ける等の指示に従った場合の効果の度合いが強い。したがって主人公キャラクタ71を助けるという内容の指示が出されると、図6（B）に示されるように仲間キャラクタA72はその指示に従順にしたがって動作し、かつ仲間キャラクタA72の有する特殊な戦闘技を使用する等、指示に対する効果の度合いが強い動作を行なう。

【0046】図7（A）および（B）は、各々本発明の実施の形態1におけるWILLグラフと戦闘場面の画面とを示す。図7で図3ないし図6と同じ符号を付した部分は同じ機能等を有するため説明は省略する。図7

（B）において、符号130は戦闘場面の画面である。

【0047】図7（A）に示されるように、仲間キャラクタA72はWILLグラフ100中の第4象現に表示されている。この位置は、仲間キャラクタA72の主人公キャラクタ71に対する不信感が強く、かつ嫌悪の度合いも強いことを示している。このように仲間キャラクタA72の主人公キャラクタ71に対する不信感が強く設定されているため、主人公キャラクタ71から出された指示、例えば主人公キャラクタ71を助ける等の指示に従がわない度合いが強い。仲間キャラクタA72の主人公キャラクタ71に対する嫌悪の心理が強く設定されているため、主人公キャラクタ71から出された指示、

例えば主人公キャラクタ71を助ける等の指示に従がったとしても、その効果の度合いが弱い。したがって主人公キャラクタ71を助けるという内容の指示が出されると、図7（B）に示されるように仲間キャラクタA72はその指示にしたがわずに動作する。

【0048】図8は、本発明の実施の形態1におけるゲーム処理方法のフローチャートを示す。図8において、まず仲間キャラクタA72等ごとに、仲間キャラクタA72等の擬似心理パラメータとして従順度と効果度とを記録する（ステップS110）。従順度および効果度を所定の座標空間内の位置へ変換する（ステップS120）。所定の座標空間の座標軸の表示と共に、変換された従順度および効果度等の座標空間上の位置に従順度および効果度に対応する仲間キャラクタを表示する（ステップS130）。ロール・プレイング・ゲーム中の戦闘場面等で、主人公キャラクタ71と仲間キャラクタA72等との間に擬似心理パラメータを変更するような状況があったか否かを判断し（ステップS140）、そのような状況がなかった場合は終了し、そのような状況があった場合は、その状況と仲間キャラクタA72等の従順度および効果度とにしたがって仲間キャラクタA72等の擬似心理パラメータを変更し、WILLグラフ上の仲間キャラクタA72等の位置を更新して（ステップS150）、処理を終了する。

【0049】上述の説明では、プレイヤーの操作により変更された擬似心理パラメータに応じて、仲間キャラクタをWILLグラフ上に表示させるものであった。さらに、プレイヤーの操作により変更された擬似心理パラメータに応じて、仲間キャラクタの行動（アルゴリズム）を変化させるように設定することもできる（アルゴリズム変更手段）。仲間キャラクタのアルゴリズムが変化することにより、例えば、従順度の高い仲間キャラクタはさらに主人公キャラクタをかばう行動に出るように、その動作を変化させることができる。さらに、その動作を変化させる度合いに変化を与えることもできる（アルゴリズム度合い変更手段）。

【0050】以上より、実施の形態1によれば、プレイヤーがロール・プレイング・ゲーム中の戦闘場面等を通して仲間キャラクタA72等をプレイヤーの意図するように育成することにより、間接的に仲間キャラクタA72等をプレイヤーの意図するように動作させることができる。擬似心理パラメータを用いることにより、各キャラクタが、より人間に近い擬似的心理または感情を有するように設定することができるため、プレイヤーは仲間キャラクタがより人間に近い擬似的心理または感情を表現する状態を楽しむことができる。このため、プレイヤーは仲間キャラクタに対して親近感を感じることができるようになる。上述のようにして、プレイヤーは仲間キャラクタA72等を育成し成長させていくことにより、戦闘場面においてパーティが敵側キャラクタ54等に勝つことができ

るように、パーティ全体の動作を制御していくことができる。さらに、仲間キャラクタA72等に擬似心理パラメータを設定し、この擬似心理パラメータを2次元のWILLグラフに示すことができる。このWILLグラフを用いることにより、仲間キャラクタA72等の間の相関関係を簡易かつ視覚的に把握することができる。

【0051】実施の形態2. 上述の実施の形態1ではWILLグラフ100について説明した。WILLグラフ中における仲間キャラクタA72等の位置は固定的なものではなく、可変的なものである。本実施の形態2では、WILLグラフ100中に示された仲間キャラクタA72等の位置を変化させる場合について説明する。

【0052】図9は、本発明の実施の形態2におけるWILLグラフを示す。図9で図3ないし図7と同じ符号を付した部分は同じ機能等を有するため説明は省略する。図9に示されるように、仲間キャラクタA72はWILLグラフ100中の第4象現に表示されている。この位置は、仲間キャラクタA72の主人公キャラクタ71に対する不信感が強く、かつ嫌悪の度合いも強いことを示している。

【0053】図10(A)ないし(C)は、図9の第4象現の位置にいる仲間キャラクタA72に対して、ある戦闘場面の状態の場合にプレイヤーが主人公キャラクタ71を操作した場合を示す。図10(A)ないし(C)で図3ないし図7と同じ符号を付した部分は同じ機能等を有するため説明は省略する。図10(A)ないし(C)で、符号140、142および144は一連の戦闘場面の画面、73は仲間キャラクタB、58は敵側キャラクタである。上述のように、この状態のWILLグラフ100は所定の表示モードにおいて表示させることができ、あるいは画面140ないし144の中の任意の位置に表示させることができる。

【0054】図10(A)に示されるように、画面140では仲間キャラクタA72が敵側キャラクタ58に攻撃されている状態が表示されている。プレイヤーは仲間キャラクタA72を助けようとするを考えているものとする。そこで、図10(B)に示されるように、プレイヤーはコントローラ40の機能ボタン46等を押下することにより、主人公キャラクタ71に仲間キャラクタA72の体力を回復させる動作を行なわせることができる。この時の仲間キャラクタA72のWILLグラフ100上の位置は、図9に示されるように第4象現であり、したがって主人公キャラクタ71に対する不信感が強く、かつ嫌悪の度合いも強い。主人公キャラクタ71の行動の結果、図10(C)に示されるように、仲間キャラクタA72は回復することができたため、仲間キャラクタA72の主人公キャラクタ71に対する不信感は弱まり、かつ嫌悪の度合いも弱まるように擬似心理パラメータを変更することができる(パラメータ変更手段)。この時にWILLグラフ100を表示させると、

図9のWILLグラフ中の矢印で示されるように、仲間キャラクタA72の表示は第4象現から第2象現へと移動しており、仲間キャラクタA72の主人公キャラクタ71に対する不信感が弱まり、かつ嫌悪の度合いも弱まったことを表示することができる。

【0055】仲間キャラクタA72等の主人公キャラクタ71に対する擬似心理パラメータを変化させる場合は、上述のように、戦闘場面中にピンチの状態になった仲間キャラクタA72をプレイヤーが主人公キャラクタ71を介して回復させる、または守る行動をとった場合だけではなく、他にも各種の場合がある。WILLグラフ100の縦軸102の方向(好感の度合いが強い方向)へ変化させる場合としては、たとえば、ロール・プレイング・ゲーム中の武器を装備する画面で仲間キャラクタA72が得意とする武器を装備させたりした場合、ロール・プレイング・ゲーム中のイベント画面で仲間キャラクタの好物を主人公キャラクタ71が贈ったりした場合等がある。WILLグラフ100の横軸105の方向(信頼感が強い方向)へ変化させる場合としては、たとえば、戦闘場面中に有効な作戦(戦闘状況に応じた指示)を主人公キャラクタ71が指示した場合、戦闘場面中にパーティが強力な敵側キャラクタ58等に勝った場合、戦闘場面中にパーティの損害量が少なかった場合、戦闘場面中にパーティが逃げないで戦闘した場合、イベント画面等で正しい選択肢を選択した場合等がある。適切な指示の例としては、一撃で倒せる敵側キャラクタがいる場合には他の敵側キャラクタを攻撃させずに、その一撃で倒せる敵側キャラクタを攻撃させるような指示、弱っている仲間キャラクタがいる場合には他の仲間キャラクタを回復させる技をかけさせずに、その弱っている仲間キャラクタを回復させるような指示等がある。

【0056】実施の形態1で説明したWILLグラフ100上のキャラクタの表示は、擬似心理パラメータに応じた位置にキャラクタを表示させるものであったが、キャラクタが表示される位置を変更させるイベント等に応じて、表示されるキャラクタの形態を変更させて表示することもできる(キャラクタ形態変更表示手段)。キャラクタの形態とは、キャラクタ自体の大きさまたは表情等の形状、キャラクタを表示する色彩または模様等がある。

【0057】以上より、実施の形態2によれば、戦闘場面中等の主人公キャラクタの行動に応じて仲間キャラクタの擬似心理パラメータの値を動的に変化させることができ、WILLグラフ100中に示された仲間キャラクタA72等の位置を擬似心理パラメータの変化に応じて変更させることができる。

【0058】実施の形態3. 図11は、本発明の実施の形態3におけるWILLグラフを示す。図11で図5と同じ符号を付した部分は同じ機能等を有するため説明は省略する。図11において、符号110、112、11

4、116および118はロール・プレイング・ゲームにおける技を出すことができるWILL技領域AないしEを示す。図11に示されるように、WILL技領域A110等はWILLグラフ100中に分布して配置されており、そのWILL技領域A110内にキャラクタが存在していた場合、例えばキャラクタの能力を変更させる事象（能力変更イベント）が発生してキャラクタのレベルが上昇した等のキャラクタの成長時に、そのキャラクタはWILL技領域A110で定められた所定のWILL技A等を修得できることを示す。WILLグラフ100中にこのようなWILL技領域A110等を設定しておくことができる（能力変更イベント設定手段）。上述のように仲間キャラクタA72の擬似心理パラメータが変化すると、仲間キャラクタA72のWILLグラフ100上の位置が変化する。この結果、配置されたWILL技領域A110等の中に入ったと検出される（能力変更イベント発生検出手段）。この場合、WILL技領域A110等で定められたWILL技Aを取得し、戦闘場面中に所定の確率でWILL技Aを起こすことができる（能力変更イベント発生手段）。例えば図11に示される仲間キャラクタA72はWILL技領域C114にいるためWILL技Cを取得し、戦闘場面中に所定の確率でWILL技Cを起こすことができる。

【0059】以上より、実施の形態3によれば、WILLグラフ中にWILL技領域を設けることができるため、仲間キャラクタA72等が所定のWILL技領域に入った場合に所定のWILL技を取得し、所定の確率でWILL技を起こさせることができる。

【0060】実施の形態4、上述した各実施の形態の機能を実現するコンピュータ・プログラムを記録した記録媒体を本発明のゲーム装置に供給し、そのゲーム装置のコンピュータCPU11が記録媒体部20等にセットされた記録媒体に格納されたコンピュータ・プログラムを読み取り実行することによっても、本発明の目的が達成されることは言うまでもない。この場合、上述の記録媒体から読み取られたコンピュータ・プログラム自体が本発明のゲーム装置の新規な機能を実現することになり、そのコンピュータ・プログラムを記録した記録媒体は本発明を構成することになる。コンピュータ・プログラムを記録した記録媒体としては、例えば、CD-ROM、フロッピーディスク、ハードディスク、ROM、メモリカード、光ディスク等を用いることができる。

【0061】以上より、実施の形態4によれば、上述した各実施の形態の機能を実現するコンピュータ・プログラムを記録した記録媒体を本発明のゲーム装置に供給し、そのゲーム装置のコンピュータCPU11が記録媒体に格納されたコンピュータ・プログラムを読み取り実行することによっても、本発明の目的を達成することができる。

【0062】上述の各実施の形態においては、コンピュ

ータ・ゲームとしてロール・プレイング・ゲームを例として取り上げて説明した。しかし、本発明のゲーム装置、ゲーム処理方法を適用できるコンピュータ・ゲームとしては、ロール・プレイング・ゲーム以外のパーティまたはチーム等を有するスポーツ・ゲーム、例えばサッカー・ゲームを取り上げることもできる。サッカー・ゲームにおいて、パーティとしてチームを設定し、プレイヤーが操作できる主人公キャラクタとしてチーム中の特定の選手キャラクタを設定し、仲間キャラクタとして同じチーム中の他の選手キャラクタを設定することができる。この場合、上述のロール・プレイング・ゲームの場合と同様にして他の選手キャラクタをより人間に近い擬似的心理または感情を有するように設定することができる。さらにWILLグラフ100中に他の選手キャラクタの擬似心理パラメータを表示し、擬似心理パラメータの変化を動的に表示させることができる。他の選手キャラクタが所定のWILL技領域に入った場合は、所定のWILL技を取得させ所定の確率でWILL技を起こさせることができる。

【0063】上述の各実施の形態においては、コンピュータ・ゲームとしてロール・プレイング・ゲームまたはスポーツ・ゲームを例として取り上げて説明した。しかし、本発明のゲーム装置、ゲーム処理方法を適用できるコンピュータ・ゲームとしては、ロール・プレイング・ゲームまたはスポーツ・ゲーム以外のパーティまたはチーム等を有する戦闘ゲーム、例えば戦車を用いた戦闘ゲームを取り上げることもできる。戦闘ゲームにおいて、パーティとして例えば戦車の師団を設定し、プレイヤーが操作できる主人公キャラクタとして師団中の特定の戦車キャラクタを設定し、仲間キャラクタとして同じ師団中の他の戦車キャラクタを設定することができる。この場合、上述のロール・プレイング・ゲームまたはスポーツ・ゲームの場合と同様にして他の戦車キャラクタをより人間に近い擬似的心理または感情を有するように設定することができ、より人間に近い擬似的心理または感情を表現させることができる。さらにWILLグラフ100中に他の戦車キャラクタの擬似心理パラメータを表示し、擬似心理パラメータの変化を動的に表示させることができる。他の戦車キャラクタが所定のWILL技領域に入った場合は、所定のWILL技を取得させ所定の確率でWILL技を起こさせることができる。

【0064】

【発明の効果】以上説明したように、本発明のゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体によれば、擬似心理パラメータを用いることにより、各キャラクタが、より人間に近い擬似的心理または感情を有するように設定することができるため、プレイヤーは仲間キャラクタがより人間に近い擬似的心理または感情を表現する状態を楽しむことができる。このため、プレイヤーは仲間キャラクタ

に対して親近感を感じることができるようになる。上述のようにして、プレイヤーは仲間キャラクタA72等を育成し成長させていくことにより、戦闘場面においてパーティが敵側キャラクタ54等に勝つことができるように、パーティ全体の動作を制御していくことができる。さらに、仲間キャラクタA72等に設定された擬似心理パラメータをWILLグラフに示すことができる。このWILLグラフを用いることにより、仲間キャラクタA72等の擬似心理パラメータを簡易かつ視覚的に設定し把握することができる。WILLグラフ中に所定のWILL技領域を設けることにより、仲間キャラクタA72が所定のWILL技領域内に入った場合、所定の確率で所定のWILL技を起こさせることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明のゲーム装置の内部回路ブロックを示す図である。

【図2】 本発明のゲーム装置の一実施の形態を示す図である。

【図3】 本発明の実施の形態1における一戦闘場面の画面を示す図である。

【図4】 本発明の実施の形態1における一戦闘場面の画面を示す図である。

【図5】 本発明の実施の形態1における仲間キャラクタの擬似心理パラメータの関連図(WILLグラフ)である。

【図6】 本発明の実施の形態1におけるWILLグラフと戦闘場面の画面とを示す図である。

【図7】 本発明の実施の形態1におけるWILLグラフと戦闘場面の画面とを示す図である。

【図8】 本発明の実施の形態1におけるゲーム処理方法を示すフローチャートである。

【図9】 本発明の実施の形態2におけるWILLグラ

フを示す図である。

【図10】 本発明の実施の形態2において、図9の第4象限の位置にいる仲間キャラクタA72に対して、ある戦闘場面の状態の場合にプレイヤーが主人公キャラクタ71を操作した場合を示す図である。

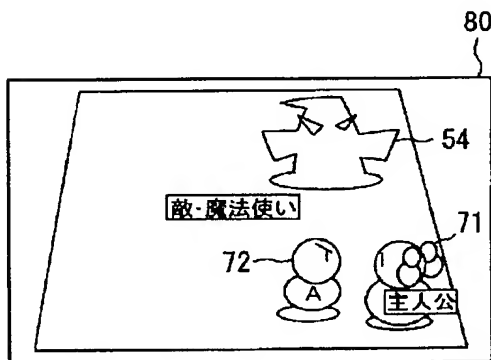
【図11】 本発明の実施の形態3におけるWILLグラフを示す図である。

【図12】 ロール・プレイング・ゲームの戦闘場面における従来の仲間キャラクタの動作を示す図である。

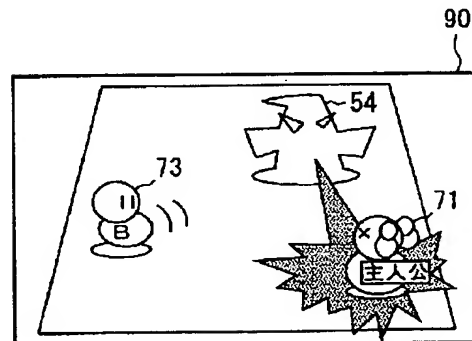
【符号の説明】

10 ゲーム装置、 11 処理装置CPU、 12 読み出し専用記憶装置ROM、 13 記憶装置RAM、 14 画像メモリVRAM、 15 画像制御部、 16 画像表示部、 17 音声合成部、 18 音声出力部、 19 入出力制御部、 20、21 記録媒体部、 22 入力制御部、 23 入力操作部、 24 バス、 25 ディスプレイ、 26、100、200、300、400 画面、 27、38 ケーブル、 28 スピーカ、 30 ゲーム装置、 31 蓋、 32 蓋31を開けるボタン、 33 電源ボタン、 34、35、36、37 接続端子、 39 スタート・ボタン、 40 コントローラ、 41 方向キー、 42 上キー、 43 右キー、 44 下キー、 45 左キー、 46、47、48、49 機能ボタン、 50 プレイヤ、 53、54、58 敵側キャラクタ、 60、80、90、120、130、140、142、144 戦闘場面の画面、 71 主人公キャラクタ、72、73 仲間キャラクタ、 100 WILLグラフ、 102、104 WILLグラフの縦軸、 103、105 WILLグラフの横軸、 110、112、114、116、118 WILL技領域。

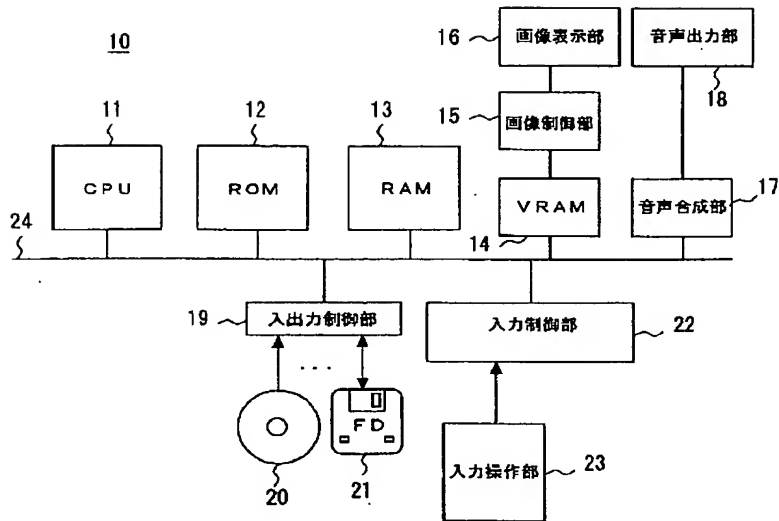
【図3】



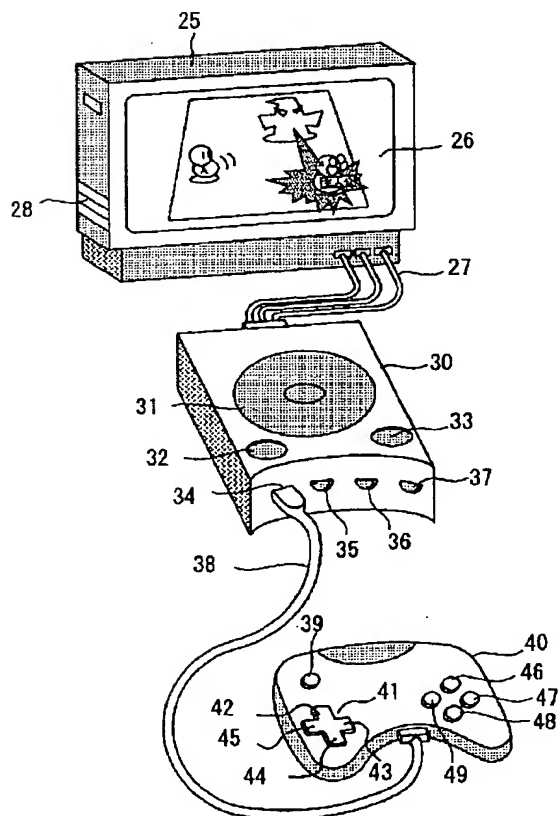
【図4】



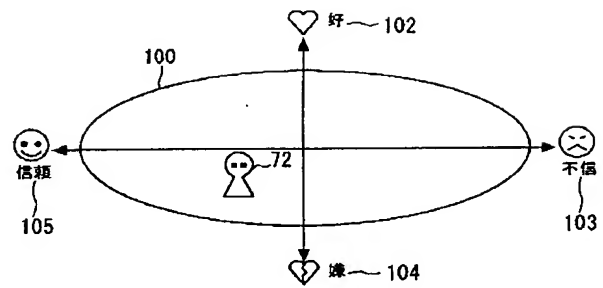
【図 1】



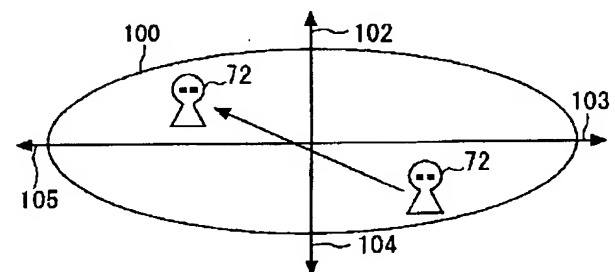
【図 2】



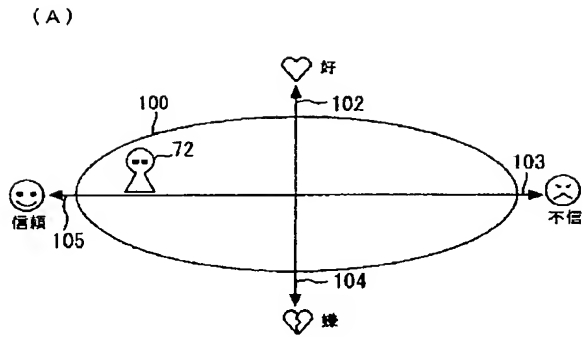
【図 5】



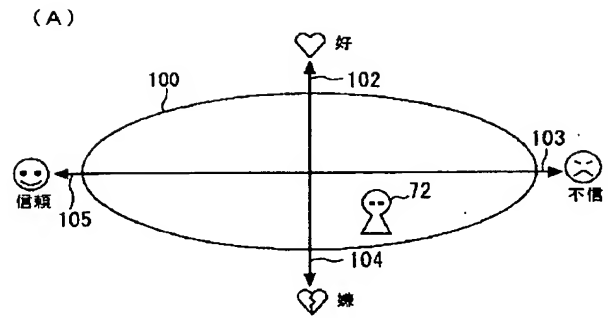
【図 9】



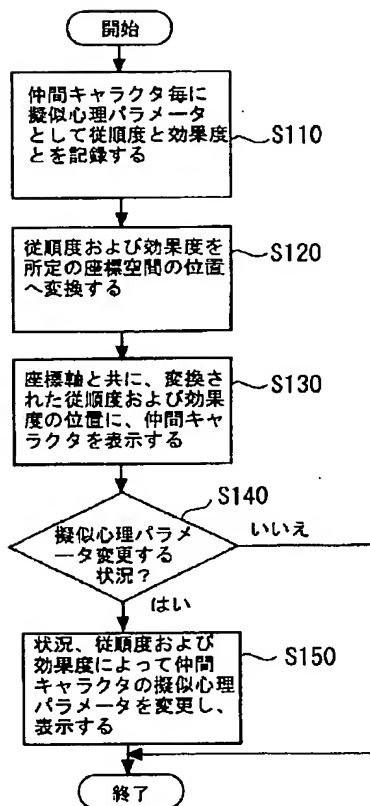
【図6】



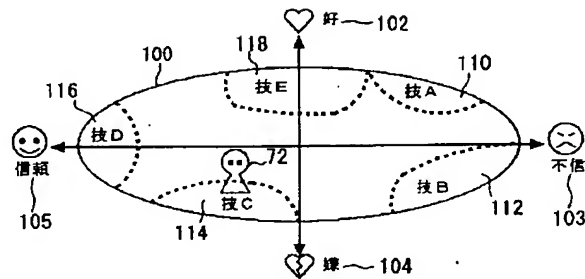
【図7】



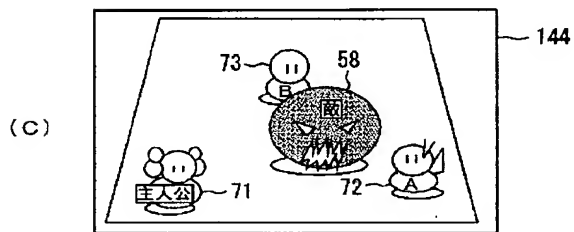
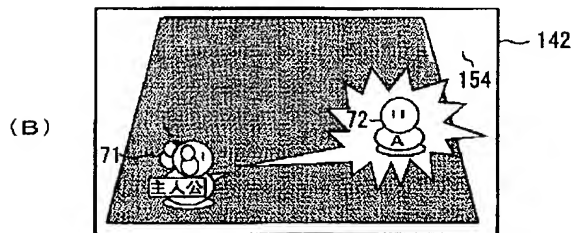
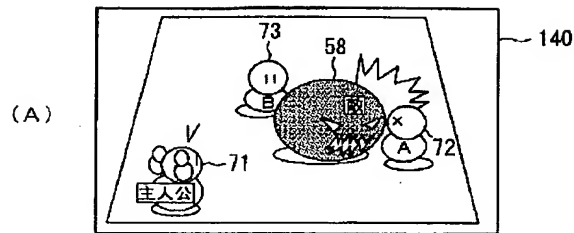
【図8】



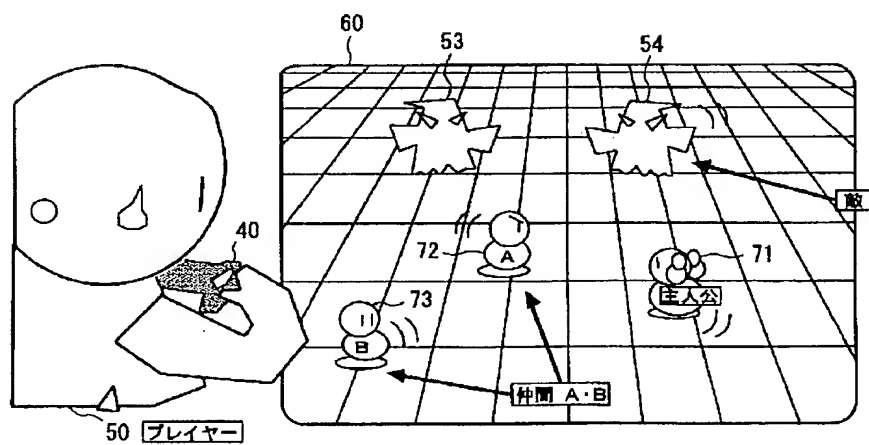
【図11】



【図10】



【図12】



**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ **BLACK BORDERS**
- ☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- ☐ **FADED TEXT OR DRAWING**
- ☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- ☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- ☐ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- ☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**
- ☐ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- ☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- ☐ **OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.